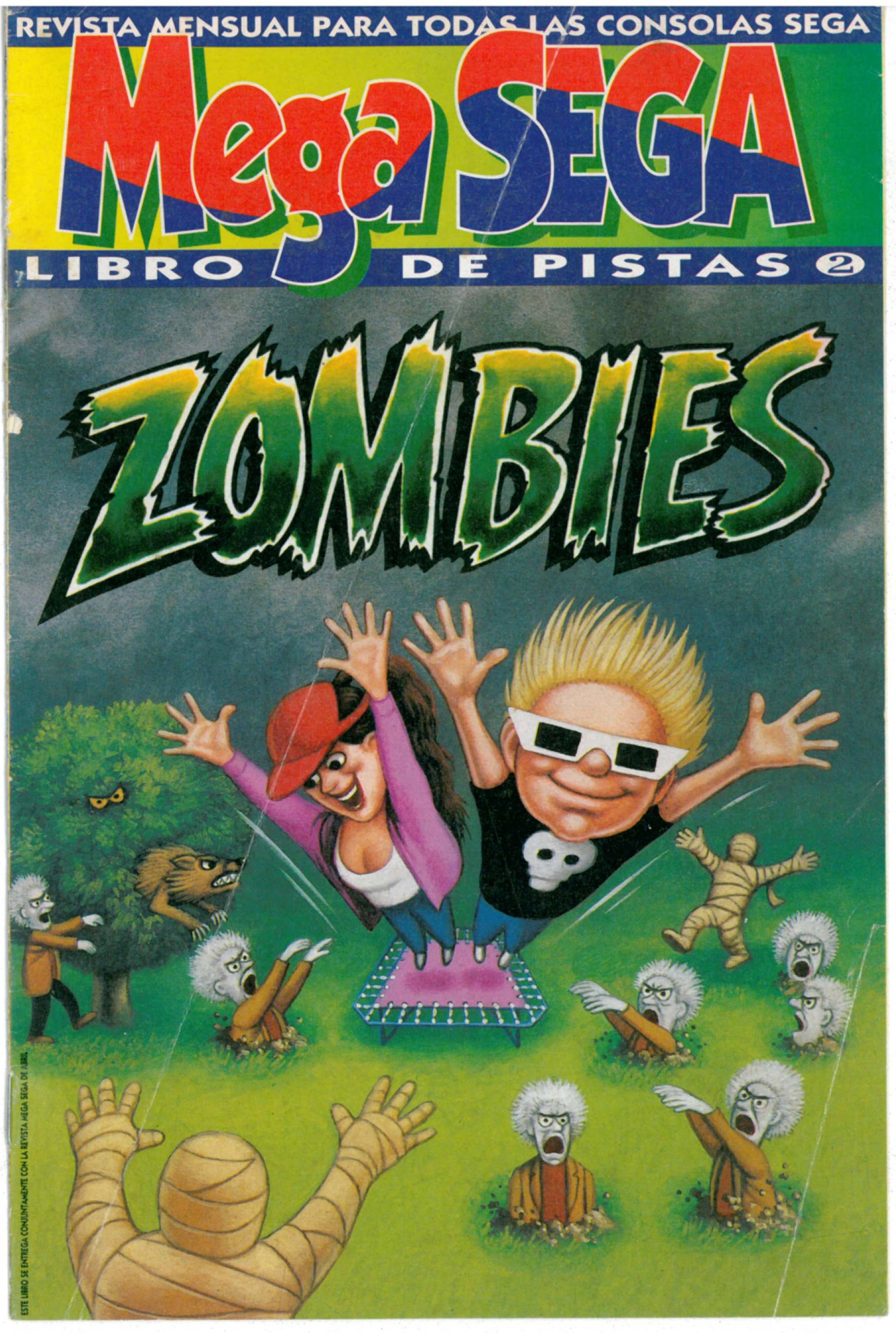

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
LIBRO DE PISTAS 2
ZOMBIES
ESTE LIBRO SE ENTREGA CONJUNTAMENTE CON LA REVISTA MEGA SEGA DE ABRIL



LA MAGISTRAL SERIE DE "LIBROS DE PISTAS" DE MEGA SEGA NOS INTRODUCE ESTE MES EN LA FABULOSA SERIE 'B' DE ZOMBIES, CON TODOS LOS PASSWORDS Y SECRETOS NECESARIOS PARA LLEGAR AL FINAL.



P·R·O·T·A·G·O·N·I·S·T·A·S

EL



El es un caso típico de castigador de barrio bajo, trabaja en una pizzería noches y madrugadas a bordo de una moto que ruge como las abutardas almidonadas. Tampoco conocemos, a ciencia cierta, su nombre (hay quién afirma que le llaman Mahy "El Castigador"), por aquello de la querencia innata hacia el súper-héroe. Su afición indiscutible es la composición de rimas de marea alta sobre la vida autóctona en las regiones polares cercanas a Groenlandia. Es un buen partido.

ELLA



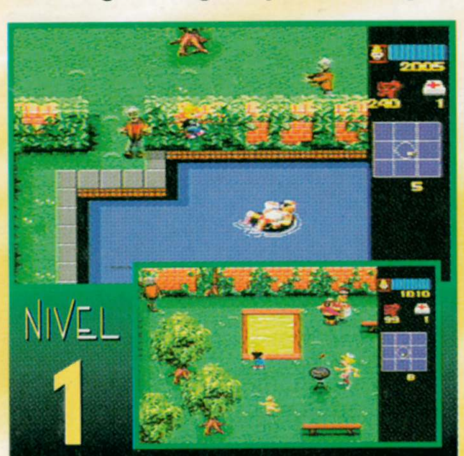
Ella es dulce, suele planchar la ropa de su marido y no tenemos ni idea de cuál es su nombre (por aquí hay quién dice que e llama Thogny).
Se ha metido en esto de la heroicidad contenida por una promesa incumplida de su querido, el de la izquierda, que le obligó a teñirse el pelo de color manzana para satisfacer sus instintos sanguinarios. Bajo su aparente frialdad se esconde una mujer de armas tomar (está a la vista) y sus aptitudes son iguales a las del León blanco.

ENEMIGOS

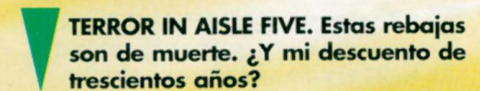


Esta colección de bellezas compone el grueso de los monstruos a los que tendrás que enfrentarte en esta desternillante aventura.

La acción comienza en las afueras de casa. Cientos de zombies aterrorizan los plácidos sueños de tus ancestros y amenazan con comerse vivo a tu gato. Coge la pistola de agua, métete una lata de sardinas en el bolsillo y la navaja multiusos made in Albacete, y disponte a afrontar la noche más terrorífica y angustiante de tu vida... pero antes, lávate lo dientes.



ZOMBIE'S PANIC. Atranca las puertas y las ventanas. Los zombies y los gorrones están al acecho.



TERROR IN AISLE FIVE. Estas rebajas son de muerte. ¿Y mi descuento de trescientos años?





EVENING OF THE UNDEAD. El cementerio está de fiesta. Baile por parejas y consumición incluída.

LUMBERJACK MAYHEM. Jason y sus amigos son especialistas en peinar la raya en medio.





P·A·S·S·W·O·R·D

CYZQ

En esta ocasión el terror no viene de lo profundo de las tumbas, si no de otra galaxia. Vainas gigantes pueblan los jardines, liberando una demoníaca carga: cientos de clones humanos sedientos de "canne", sangre y patatas a la Brava. Pero recuerda que tú y tus intenciones hacéis dos y eso, amigo, siempre es importante (eso me ha dicho Némesis).



NIVEL 5



NIVEL 6

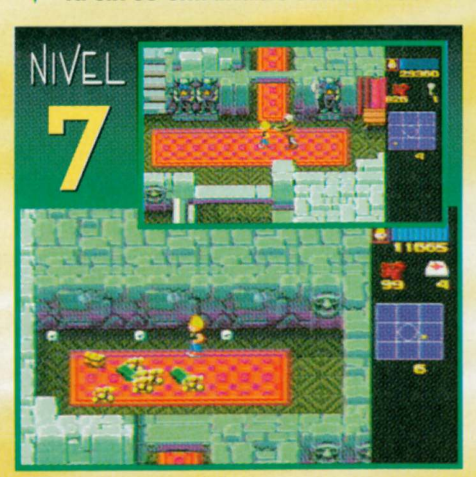
▲ **WEIRD KIDS ON THE BLOCK.** Cientos de clones del protagonista pueblan la fase, una de las más transitadas.

▲ **PIRAMID OF FAIR.** Visita la casita de campo de Tutankamón, con sus momias, pasadizos y trampas.

▼ **DR. TONGUE´S CASTLE OF TERROR.** ¿Qué homenaje a la serie B sería esta sin su entrañable sabio loco?

▼ **TITANIC FOLDER.** El mayor peligro que plantea esta fase es el rollizo bebé de 9 metros.

NIVEL 7



NIVEL 8





P·A·S·S·W·O·R·D

XBRM

Lo que en principio parecía una invasión Zombie de fin de semana, se ha convertido en una guerra total entre muertos y vivos, la lucha por la supervivencia.

En esta ocasión se unen nuevos ingredientes a la aventura: las radiaciones tóxicas tan famosas que convierten a los cerdos del himalaya en gráciles alondras de bajo cauce.



NIVEL 9



NIVEL 10

▲ **TOXIC TERRORS.** Los residuos tóxicos de la fábrica han cobrado vida y están hambrientos.

▲ **NO ASSEMBLY REQUIRED.** ¿Recordáis a Chucky? Era un lelo comparado con estos malvados muñecos.

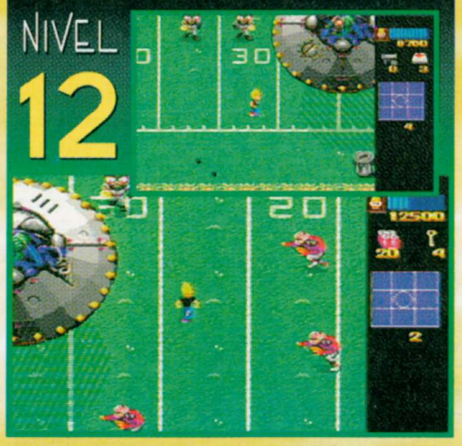
▼ **WEEDS COME BAD.** La pesadilla del padre Mundina: cientos de cardos salvajes desolando el barrio.

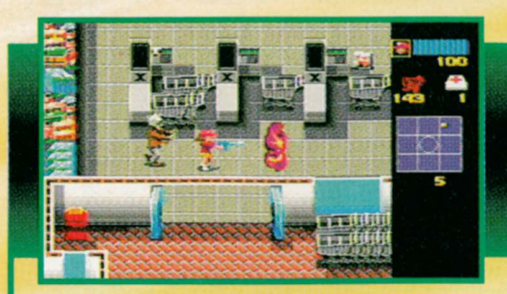
▼ **MARS NEED CHEERLEADERS.** Legiones de marcianos invaden la calle con perversas intenciones.

NIVEL 11



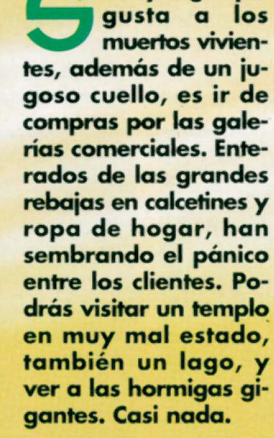
NIVEL 12





P·A·S·S·W·O·R·D ZCFZ





Si hay algo que gusta a los muertos vivientes, además de un jugoso cuello, es ir de compras por las galerías comerciales. Enterados de las grandes rebajas en calcetines y ropa de hogar, han sembrando el pánico entre los clientes. Podrás visitar un templo en muy mal estado, también un lago, y ver a las hormigas gigantes. Casi nada.



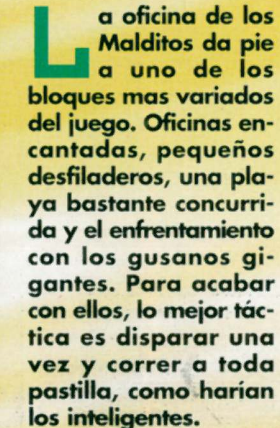






P·A·S·S·W·O·R·D LMLX





La oficina de los Malditos da pie a uno de los bloques mas variados del juego. Oficinas encantadas, pequeños desfiladeros, una playa bastante concurrida y el enfrentamiento con los gusanos gigantes. Para acabar con ellos, lo mejor táctica es disparar una vez y correr a toda pastilla, como harían los inteligentes.







P·A·S·S·W·O·R·D PQBR





El Dr. Tongue vuelve a la carga, acompañado de nuevos aliados: Frankestein y el conde Drácula. Las demás fases son variaciones de niveles anteriores, entre las que destaca la 24, un verdadero laberinto griego de muy difícil escape si no tienes experiencia en lides de este tipo. Abstenerse aficionados. Llamar sólo mañanas...









P·A·S·S·W·O·R·D LLNN





A partir de esta fase, los vecinos a rescatar escasean bastante, por lo que el riesgo de acabar eliminado aumenta considerablemente. Además, el tamaño de los enemigos se dispara, pasando de simples zombies a hormigas del tamaño de un 600 (ó 1430, como prefiráis) con carrocería alicatada de aluminio de Sales.





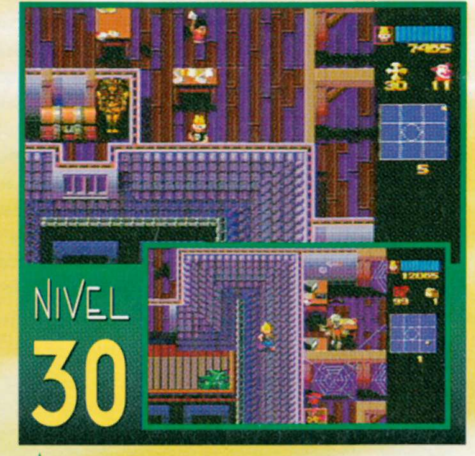


P·A·S·S·W·O·R·D
QNKR

En este nivel no varían las características de las fases que presenta ZOMBIES en otros lugares. Aún así, existe una gasolinera que tendréis que reventar a cabezazos (cogiendo carrerilla desde dos fases atrás, por supuesto).
NOTA: la redacción de MEGA SEGA no se hace responsable del mal uso que se haga de esta indicación.



NIVEL 29



NIVEL 30

▲ **ZOMBIE HOUSE PARTY.** Los zombies han rodeado la casa y nos van a hacer prisioneros.

▼ **LOOK´S WHOS COMING TO DINNER.** Vainas, monstruos del lago negro y zombies sembrando el terror.

▲ **THE HORROR OF FLOOR THIRDTEEN.** El ático está habitado por pegajosas arañas y los primos de Chucky.

▼ **GIANT ANT FARM.** Una gasolinera en medio del desierto invadida por las hormigas gigantes.



NIVEL 31



NIVEL 32



P·A·S·S·W·O·R·D
SDHM

Este es, sin lugar a dudas, el nivel mas cinematográfico de todos. Templos egipcios, asesinos de masas, criaturas verdes... como colofón, te espera el primer combate directo contra el mismísimo Dr. Tongue. Si tenéis una cámara de Súper 8 en vuestra casa, no lo dudéis más. Poneros a grabar como locos y, a lo mejor, terminéis grabando un "filme" de *scifi* como los de verdad.



NIVEL 33



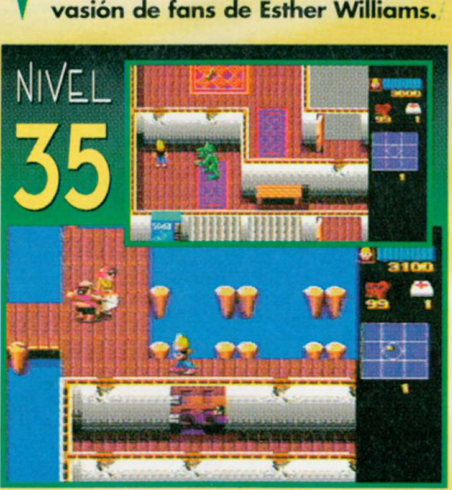
NIVEL 34

▲ **FISH AND CRIPTS.** Momias y monstruos de agua campan por sus respetos por los pasillos del templo.

▼ **BOARDWAIK OF HORRORS.** El embarcadero es el escenario de la invasión de fans de Esther Williams.

▲ **I WAS A MANIAC LUMBERJACK.** Mil parientes de Jason están dispuestos a descuartizar a todo bicho viviente.

▼ **MONSTER PHOBIA.** Todo está permitido: limpiar las telarañas con bazooka y corretear por los tejados.



NIVEL 35



NIVEL 36



P·A·S·S·W·O·R·D ZKVX

Si creías haber pasado lo peor espera a vivir las múltiples secuelas de las fases mas terroríficas del juego. Todo un compendio de suspense, horror, intriga, dolor de barriga... con los gusanos de tierra como colofón. Antes de adentraros en este segmento, vacunaros contra la rabia mesozoica (muy común entre familiares de Némesis y Kocinski) y el tétanos.





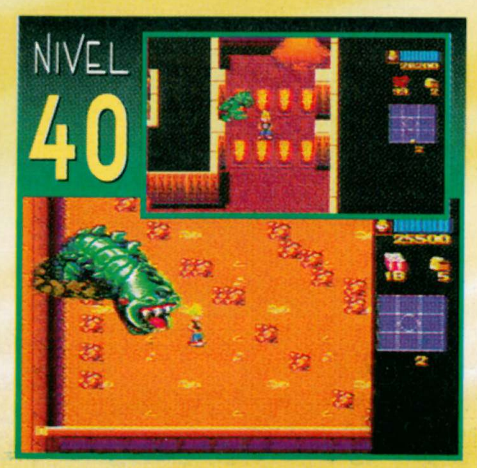
▲ **LABYRINTH OF HORRORS.** Otro templo de piedra invadido por un ejército de zombies y vampiros.

▼ **DESTROY ALL VAMPIRES.** Utiliza con sabiduría las cruces para acabar con los discípulos del Diablo.

▲ **MONSTERS OF THE BLUE LAGOON.** La costa está invadida por un pequeño ejército de hormigas gigantes.

▼ **PYRAMID OF FEAR 2.** De nuevo, los gusanos de tierra son el último obstáculo para saltar al siguiente nivel.



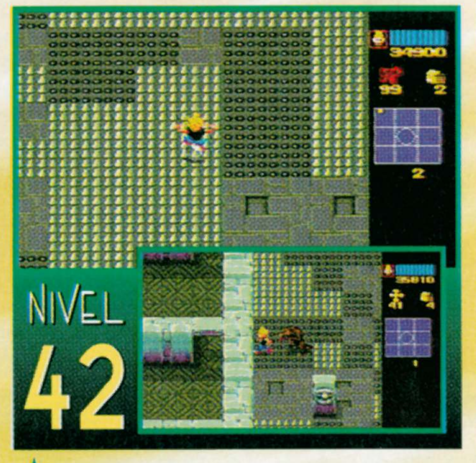




P·A·S·S·W·O·R·D BZPM

El desenlace final cada vez está más cercano. Los ejércitos del mal intentan quemar sus últimos cartuchos antes de su sonada derrota. Y, como no, te espera el enfrentamiento definitivo con el Dr. Tongue. Por cierto, ¿de qué me suena ese nombre? Será de la peluquería de los sábados cuando voy con 'chuchi' para hacerme la manicura de las orejas.



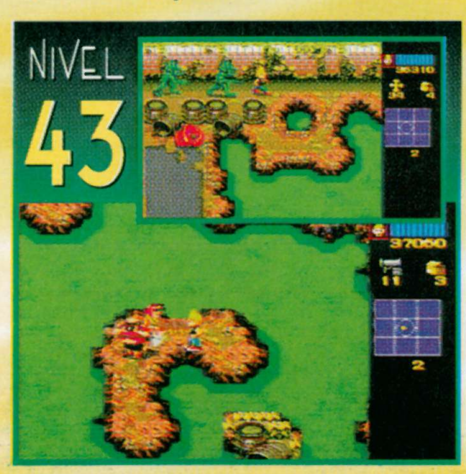


▲ **MARTIANS GO HOME!** La confederación marciana persigue de nuevo a las animadoras.

▼ **SUPER FUN CLEAN UP SIT E.** Todo adquiere tonalidades verdosas en esta fase poblada de monstruos.

▲ **SPIKES.** No hay ni un sólo vampiro, ni un sólo zombie... tan sólo pinchos, pinchos y mas pinchos.

▼ **THE CURSE OF DR. TONGUE.** El hogar de las últimas vainas y monstruos del lago.







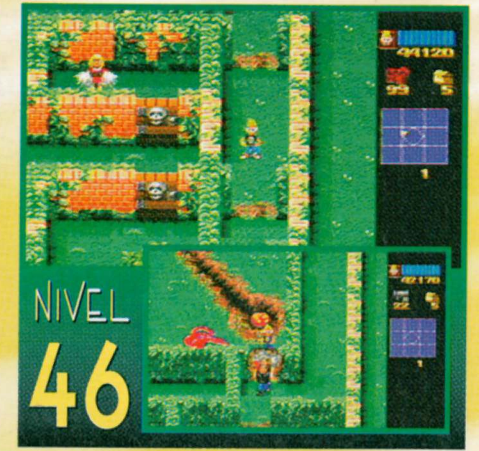
P·A·S·S·W·O·R·D

VNYQ

En los cuatro últimos niveles el suspense y la emoción llegan a la locura. Hormigas, zombies, babosas rojas, Frankenstein... nadie quiere perderse la gran juerga final. Litronas de sangre, patés de hígado humanos, ajos pintos a la plancha y un largo etcétera de manjares, dignos del mayor jefe de estado mundial, desfilarán ante vuestros alucinados ojos.



NIVEL 45



NIVEL 46

DANGER IN PICNIC PARK. Las hormigas intentan llevarse el mayor número de ítems de su hormiguero.

DAY OF THE LUMBERJACK. El bazooka es necesario para poder abrirse camino entre los matorrales.

GRID IRON TERROR. Cientos de jugadores sonados harán todo lo imposible por impedirte el paso.

CURSE OF THE MONSTER. El Dr. Tongue te espera en lo más recóndito de su laboratorio.



NIVEL 47



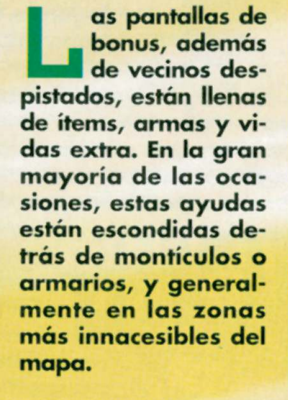
NIVEL 48

P·A·S·S·W·O·R·D

RLNW

BONUS





Las pantallas de bonus, además de vecinos despistados, están llenas de ítems, armas y vidas extra. En la gran mayoría de las ocasiones, estas ayudas están escondidas detrás de montículos o armarios, y generalmente en las zonas más innacesibles del mapa.







P·A·S·S·W·O·R·D

QSDZ

CREDITOS



Al acabar el juego podremos visitar las oficinas de Lucas Arts, programadores de MONSTERS, para hablar con algunos de sus miembros, e incluso acabar con unos cuantos zombies que por allí circulan. Será un privilegio intransferible, como las tarjetas de crédito (je, je).








NEMESIS

Imaginaros por un momento un refrito explosivo de GAUNTLET, TOE JAM & EARL y SMASH TV, protagonizado por los monstruos de terror serie B más famosos de la historia. Konami ha reunido todos estos elementos y ha dado a luz uno de los cartuchos más divertidos y adictivos que he tenido el gusto de jugar en la *Mega Drive*. Puede que tanto los gráficos como el sonido no alcancen el nivel de perfección que las otras producciones de la compañía japonesa, pero es totalmente secundario si lo comparamos con las ilimitadas dósis de humor. Un nuevo acierto de Konami y un cartucho esencial para los amantes de los arcades clásicos.


DE LUCAR

Tras el desencanto por el triste HYPER DUNK, la prestigiosa Konami lanza un cartucho radicalmente distinto. Utilizando la perspectiva típica de los juegos de rol, también usada en otros cartuchos para *Mega Drive* como GENERAL CHAOS y SMASH TV, ha logrado un resultado en el que su aspecto más destacado es el tono humorístico de los personajes. El vecino del quinto tumbado tranquilamente en la piscina o la cotilla del cuarto paseando por el jardín con su bata de felpa son sólo algunos de los individuos que debemos salvar de las garras de los zombies. Este argumento se repite en innumerables fases, haciendo que el nivel de diversión inicial vaya despareciendo poco a poco. Se trata de uno de esos juegos que no levanta pasiones ni odios.


J.C. MAYERICK

Konami, tras algún que otro traspié en forma de juego deportivo, ha creado un cartucho cuya principal virtud es basarse en un sistema que a mediados de los ochenta cautivó a todos los fanáticos de las recreativas (más tarde también lo haría con los usuarios de ordenadores y videojuegos). GAUNTLET, el clásico de Atari, sirve como inspiración para un título que conserva su jugabilidad y perspectiva, potenciando su diversión. Jugar con este ZOMBIES te proporcionará esa sensación que tan sólo un clásico es capaz de transmitir. Es como jugar por primera vez con tu propio videojuego, algo que nunca se olvida.


R. DREAMER

ZOMBIES situa a Konami como una de las compañías más serias a la hora de introducir la diversión y la jugabilidad como elementos indispensables en sus productos. Esta versión para *Mega Drive*, si exceptuamos el apartado sonoro, no tiene nada que envidiar a su homónima para *Super Nintendo*. Nos atrapa en un laberinto interminable plagado de enemigos que parodian los títulos más clásicos dentro del cine de terror: The Blob, La matanza de Texas y la saga de George A. Romero entre otros.
La perspectiva que se ha utilizado no crea confusión a la hora de controlar los personajes, ni de desplazarnos por los laberínticos escenarios de este divertidísimo juego para los 16 bits de Sega.



THE SCOPE

Ver a Némesis en traje de baño es lo único comparable. Al igual que el asimétrico y, por qué no decirlo, truculento y sonrojado físico de nuestro compañero, sólo al contemplar la galería de personajetes que componen el elenco del cartucho nos damos cuenta de cuál es el objetivo del juego: provocar la sonrisa. El gran acierto de la creación de Konami sería el guión, que ha permitido un desarrollo a su medida increíblemente adictivo sin necesidad de recurrir a un enorme potencial técnico. Jugando en solitario, debido a su elevado número de fases, la diversión está asegurada durante mucho tiempo. Si contáis con un amigo podréis jugar simultáneamente, siendo éste uno de los detalles más laureados del cartucho. ZOMBIES es un buen juego que busca captar vuestra atención.






REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
LIBRO DE PISTAS 2